



Fiche Action EPA2 : Comment un serious game aide aux apprentissages : exemple du "jeu forêt"

Quelle est l'équipe projet (nom de l'établissement, profil de l'équipe, partenaires éventuels) ?

Valérie THOLLET, enseignante en aménagement
Bénédicte Jouhannaud, enseignante en techniques documentaires
RMT AFORCE, CNPF, AgroParisTech (Forest'Inn Lab), Educagri Editions,
FNCOFOR, PNR Livradois Forez

Photo & copyright

Contexte – problématique de départ

Le jeu agro challenge a permis de mieux faire découvrir et appréhender l'agro-écologie. Nous avons souhaité utiliser les bases de ce jeu afin de faire prendre conscience au plus grand nombre des enjeux liés aux espaces forestiers face aux changements climatiques.

Description de l'action

- Décrivez votre action - Quand l'action a commencé ? Démarrage en janvier 2023
- Dans quel axe du plan EPA2 l'action s'inscrit-elle ?
Axe 1 : Encourager la parole et l'initiative des apprenants sur les questions des transitions.
Axe 4 : Développer l'animation dans les territoires et l'essaimage des pratiques innovantes.

Résultats de l'action

- Quels sont les résultats concrets ? **en jeu en cours de production**
- Quelles sont les connaissances produites ?
- Quelles compétences ont été acquises par les apprenants ? par les enseignants ? par l'équipe pédagogique ? ...**Les élèves ont appris à formaliser et vulgariser les enjeux forestiers.**
- Ce qui aurait pu être amélioré :
- Une pépite ?

Perspectives

- La suite prévue : test grandeur nature et diffusion du jeu
- Les conditions de réussite : mobilisation de personnes ressources impliquées.

Pour en savoir plus : (site web / Réseaux Sociaux)